

CONTOS DE TERROR E ASSOMBRAÇÃO: USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO POTENCIALIZADORA DE ENSINO E APRENDIZADO NO CURSO DE PEDAGOGIA

Daniella Domingues Alvarenga Marques¹, Renata Oliveira dos Santos², Camila Tecla Morteau Mendonça³

¹Mestra em Educação – UEM, Professora do Ensino Superior - Centro Universitário Cidade Verde - UniFCV.
daniellaamarques@gmail.com; prof_daniella@unifcv.edu

²Doutoranda em Educação, Professora do Ensino Superior – Centro Universitário Cidade Verde - UniFCV e da Educação Básica.
re.mga@hotmail.com; prof_renata@unifcv.edu.br

³Doutoranda em Educação - UEM, Professora do Ensino Superior – EAD Unicesumar e da Educação Básica.
teclacamila@hotmail.com; camila.morteau@unicesumar.edu.br

RESUMO

A pandemia da Covid-19 trouxe alguns desafios para a educação. Entre eles, a continuidade das atividades de maneira remota. As aulas presenciais foram substituídas por ações que puderam utilizar as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). Esse relato qualitativo e bibliográfico propõe a apresentação do Projeto Integrador Multidisciplinar (PIM)¹ desenvolvido no curso de Pedagogia do Centro Universitário Cidade Verde (UniFCV). Com temática “Contos de terror e assombração” as disciplinas de: Educação Infantil: Higiene e Nutrição, Políticas Públicas da Educação Básica, História de Educação: Infância e Educação e Educação e as Novas Tecnologias, trabalharam de forma conjunta no intuito de desenvolver a compreensão de narrativas culturais diversas e a percepção dos alunos referentes aos sentimentos de medo terror, espanto entre outros. Além de propor atividades que os futuros docentes poderão, a partir de práticas pedagógicas diversificadas, em especial no uso das tecnologias digitais, potencializar o desenvolvimento crítico e criativo de seus alunos.

PALAVRAS-CHAVES: Cultura; Multidisciplinaridade; Práticas Pedagógicas.

1 INTRODUÇÃO

O afastamento social exigido para a contenção da propagação do coronavírus determinou que a partir de março de 2020 as atividades escolares e acadêmicas fossem realizadas de maneira *online*, por meio do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). Desde então muitas instituições de ensino superior tem adotado esses recursos como parte de suas práticas.

Este relato qualitativo e bibliográfico tem por intuito apresentar os resultados do Projeto Integrador Multidisciplinar (PIM), desenvolvido no primeiro semestre de 2021, no curso de Pedagogia do Centro Universitário Cidade Verde (UniFCV). Com a temática “Contos de terror e assombração” as disciplinas de: Educação Infantil: Higiene e Nutrição; Políticas Públicas da Educação Básica; História de Educação: Infância e Educação e Educação e as Novas Tecnologias, trabalharam de forma conjunta no intuito de desenvolver a compreensão de narrativas culturais diversas e a percepção dos alunos referentes aos sentimentos de medo terror, espanto entre outros.

Além disso, o desafio foi também propor atividades que os futuros docentes poderão utilizar, a partir de práticas pedagógicas diversificadas, em especial no uso das tecnologias digitais, para potencializar o desenvolvimento crítico e criativo de seus alunos. Capacitando-os e descobrindo com eles como usar recursos, por exemplo, para a gravação de vídeo clipes e narrativas orais para o desenvolvimento de podcast personalizados.

¹ O trabalho da escolha dos textos foi desenvolvido em conjunto com os Docentes do Curso e Coordenadora Profa. Dra. Elaine Rodrigues que realizou um recorte dos contos de assombração e terror.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

O Projeto Multidisciplinar Integrador, contou com a articulação dos componentes curriculares das disciplinas com a sistematização dos “Contos de Terror e Assombração”. Foi disponibilizado aos alunos mais de trinta contos, nacionais e internacionais, apresentados no Quadro 1, para que pudessem analisados e debatidos ao longo de todo o semestre por meio de debates presenciais e virtuais.

Quadro 1: Contos de assombração, mistério e suspense trabalhados na disciplina

Contos de assombração	
Antologia do folclore brasileiro-vol. II	O que se conta daqui...
Literatura Oral no Brasil	Sete histórias para sacudir o esqueleto
O Selvagem	Muito capeta
Contos Populares Brasileiros: PARAÍBA	Medo: histórias das terras daqui e de lá
Caroço de Dendê: A sabedoria dos terreiros	Estórias de São João do Sabugi
Quem conta um conto... (E outros contos)	Vozes do Sertão
Contos de lugares encantados	Lendas e mitos do Brasil
Lendas e fábulas do Brasil	Histórias da América Latina
Assombrações do Recife Velho	Contos encantados da América Latina
Bá e as visagens, histórias de assombração	Contos para sentir medo
Uma cidade de carne e osso: Casos do interior	Os filhos do medo
Minha querida assombração	Contos Populares Brasileiros
Estórias do diabo: o diabo na criação popular	A vida e a outra vida de Roberto do Diabo
Estórias da boca da noite	Contos de espanto e alucinação
A Salamanka do Jarau	Contos de enganar a Morte
Assombrações da água	A serpente misteriosa
Contos de Assombração	Tereza Bicuda
Contos de morte morrida: narrativas do folclore	Castelos de fantasma: narrativas do folclore
Contos de mistério e suspense	
Perseguição	O boto
Conto de mistério	Caipora
O Mistério assustador	Capelobo
A ciranda dos ossos	A cobra grande
A velha pobre	Cobra norato
Compadre da morte	A Morte foi embora furiosa
João sem medo	Lobisomem
Mané galopinho	Anjos das marquises

Fonte: elaborado pelas autoras (2021).

Esse tipo de história atua com base no mistério e no desconhecido, narrativas que prendem a atenção do leitor e/ou do ouvinte. Por isso, pode ser utilizado como um recurso que desperte nos alunos a capacidade de refletir sobre sentimentos como: medo, fascínio, suspense e curiosidade que nas crianças e adolescentes.

O projeto se desenvolveu a partir de aulas expositivas, oficina de leitura, pesquisas, indicação do filme: Caixa de Pássaros e música: Conto da Meia noite, da dupla gaúcha Kleiton & Kleidir, estimulando a produção de vídeos e podcast, bem como, relatório escrito.

Outro fator priorizado no processo foi conhecer e significar a estrutura do conto, considerando a veiculação dos conceitos de cultura e novas tecnologias, conhecimentos que possibilitaram ter uma percepção mais ampla sobre a produção de recursos pedagógicos, ferramentas digitais e tecnológicas.

O projeto, ainda, articulou os componentes curriculares das disciplinas e os conhecimentos sistematizados sobre a compreensão do gênero textual “conto” a partir de sua estruturação, isto é, buscou-se evidenciar a importância dos alunos (as) compreenderem a estrutura do gênero e sua aplicação na prática pedagógica do professor (SOLÉ, 1998).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O projeto objetivou desenvolver nos acadêmicos habilidades como a oralidade, devido a importância de recuperar e transmitir as histórias ouvidas e contadas pelas famílias e indivíduos da comunidade. Considerou-se também fundamental reconhecer e aplicar técnicas utilizadas na contação de histórias e lendas de terror e/ou assombração por exemplo: ritmo, entonação e respiração, bem como, de aprender a utilizar os recursos e objetos pedagógicos no momento da narração. E, por fim, foi possível perceber a necessidade de utilizar o gênero textual “assombração” para estimular a leitura e a escrita, pois possibilita a aprendizagem da escrita e da criação e produção de releituras.

A sistematização dos componentes curriculares foi realizada por meio do conceito de cultura, entendido a partir a luz da semiótica que promove um olhar atento sobre uma teia de sentido e significado projetado pelos mais variados grupos sociais (GEERTZ, 2013) e também pelo uso das tecnologias digitais, no processo de produção de recursos pedagógicos produzidos por meio de aplicativos e plataformas variadas.

O projeto trabalhou com as especificidades da estrutura textual “Conto de Terror e Assombração”, a partir da leitura e recursos audiovisuais, que possibilitou a identificação de sentimentos como: medo, angústia e insegurança. Identificados, compreendidos e sentidos de modo distinto entre os distintos grupos sociais e sociedades.

Segundo Laraia (1986, p. 86):

O modo de ver o mundo, as apreciações de ordem moral e valorativa, os diferentes comportamentos sociais e mesmo as posturas corporais são assim produtos de uma herança cultural, ou seja, o resultado da operação de uma determinada cultura.

O projeto abrangeu o uso das metodologias ativas e do ensino híbrido. As metodologias ativas têm o objetivo de valorizar e estimular o protagonismo do aluno e a aprendizagem híbrida que visa o aspecto de flexibilização do processo educativo a partir dos diversos espaços e ambiente, modificação de materiais, das práticas e dos recursos pedagógicos (MORAN, 2015).

No primeiro bimestre, os alunos foram incentivados a produzirem um vídeo clipe, utilizando os recursos digitais e a plataforma do Youtube para sua divulgação, apresentados no Quadro 2. A música “Canção da Meia Noite” serviu como base para as apresentações. Já no segundo bimestre, os alunos escolheram um conto para transformar em uma narrativa a ser disponibilizada como um podcast, na plataforma *Souncloud*. Ambas as atividades tiveram como intuito mostrar para os acadêmicos como é possível aprender uma prática pedagógica que possa ser ensinada, posteriormente, para os seus futuros alunos.

Quadro 2: vídeos e podcasts apresentados pelos alunos

Link de acesso aos vídeos
https://www.youtube.com/watch?v=nloAXlwPckU&ab_channel=Lu%C3%ADsG_rillo
https://www.youtube.com/watch?v=ieuVhWvGj_0
https://www.youtube.com/watch?v=7ihe-gZ9kA4
https://soundcloud.app.goo.gl/DRS6dA38jyTvzvsP6
https://www.youtube.com/watch?v=Gih9MkYNad0

<https://anchor.fm/baradom/episodes/Conto-Assombrado---Saiona-e12g9a1>

<https://soundcloud.com/luis-grillo-619133141/o-barco-negro>

https://soundcloud.com/brunielli-maria-da-silva-morais/audio-de-brunielli-mari-ada/spu5zeVqXx0V?ref=clipboard&p=a&c=1&utm_campaign=social_sharing&utm_medium=text&utm_source=clipboard

Fonte: elaborado pelas autoras (2021).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto Integrador Multidisciplinar do UniFCV tem como objetivo estimular aos acadêmicos do curso de Pedagogia uma experiência de ensino e aprendizagem que possa extrapolar os saberes universitários e que se traduza em práticas pedagógicas diversificadas.

Quando associada a um planejamento curricular previamente definido, o uso das tecnologias digitais pode ser compreendido como uma ferramenta potencializadora para o desenvolvimento de um processo educativo, capaz de promover a autonomia e o protagonismo do aluno independente da sua etapa de formação.

Mesmo diante à tantas dificuldades por conta da pandemia de Covid-19, a propostas feitas e estabelecidas por meio de um planejamento curricular foram desenvolvidas de forma tanto presencial quanto virtualmente por meio de aulas síncronas e da disponibilização de textos na plataforma acadêmica *moodle*. Os alunos disponibilizaram a atividade do vídeo clipe pelo Youtube e os podcasts por meio da *Soundcloud*.

O aprender fazendo instrumentalizou os alunos de um saber prático que poderá ser disseminado também em suas futuras atuações, como docente, em sala de aula nas mais variadas turmas ou classes.

REFERÊNCIAS

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LCT, 2013.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: *Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens*. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015.

SOLÉ, I. **Estratégias de leitura**. Tradução de Cláudia Schilling. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.